



## Archfarm

Fascículos aperiódicos de arquitectura

NÚMERO 1 † FEBRERO 2005

[www.archfarm.org](http://www.archfarm.org)

ARQUITECTURA

Y VIDEOJUEGO

JAVIER BURÓN



Mucho se ha escrito ya sobre la relación entre la arquitectura y el cine, el medio de expresión más característico del siglo xx y actualmente sumido en una profunda crisis comercial y temática.

Muchos expertos proclaman que esta crisis es un signo claro de la consolidación del videojuego como la primera forma de expresión totalmente propia del siglo xxi. Quizá ya es hora de hablar de arquitectura y videojuego...

Portada  
cortesía de  
Eboy (www.  
eboy.com)

De todas formas es interesante analizar la trayectoria del cine, puede darnos pistas importantes sobre lo que puede acontecer en relación a este nuevo medio. El cine surgió a finales del siglo xix, pero es algo intrínsecamente unido al xx. Cuando apareció los círculos artísticos se escandalizaban afirmando «cómo es posible que se encierren los unos con los otros a ver una pantalla a oscuras, sin conversar ni verse las caras... es una enajenación y claramente allí no hay arte».

Más de un siglo después, estas afirmaciones nos resultan chocantes. A lo largo de los últimos cien años el cine dejó de ser un espectáculo de feria para ir generando un lenguaje y una narrativa

propia, un lenguaje desarrollado por pura supervivencia comercial pues el espectador pronto dejó de sorprenderse por las imágenes en movimiento y pedía cada vez más y más a las proyecciones. Aún así pasaron más de 25 años desde las primeras proyecciones públicas hasta que muchos pioneros empezaran a intuir el inmenso potencial que encerraba el cinematógrafo.

En el videojuego (vj en adelante) está ocurriendo algo parecido. Apenas nos separan dos décadas de aquellos arcaicos juegos que nada tenían que ver con el tenis —por mucho que así lo asegurasen los fabricantes—<sup>1</sup> y es ahora cuando artistas e intelectuales empiezan a considerar el vj como medio de expresión y se acuñan términos como *realidad aumentada*, *machinimia* o *artcade*. Uno de los problemas de los vjs en su aceptación como medio artístico ha sido su propio nombre, que evidencia el origen lúdico, sin reflejar su realidad ni el papel que están tomando en la sociedad actual.

Los vjs han sido fundamentales en el desarrollo de las nuevas tecnologías. Ya desde sus inicios primaban la representación gráfica, mientras los grandes supercomputadores de la época se preocupaban únicamente por la capacidad de cálculo. También hay que agradecer a los vjs la democratización tecnológica, fueron los primeros computadores en entrar masivamente en los hogares. Actualmente la mayoría de los grandes avances en inteligencia artificial, representación en tiempo real y simulación de sistemas físicos vienen de la mano de la industria del vj.

Todo el mundo coincide en que los vjs se han convertido en una enorme fuerza cultural y económica<sup>2</sup> que supera totalmente a hollywood. Es significativa la creciente cantidad de películas que aparecen inspiradas en vjs de éxito o que adoptan una estética similar a éstos: la sociedad y los círculos artísticos e intelectuales finalmente se han dado cuenta. Una propuesta

emergente es el uso de los vjs para elaborar piezas de animación. Se ha bautizado con el nombre de *machinimia* y surge con la aparición de los motores de juegos 3D. Los juegos son utilizados por artistas para desarrollar piezas animadas. Ya en 1996 apareció el primer film basado en el recién estrenado *Quake: Diary of a Camper*, creado por un grupo llamado *The Rangers*.

Tales piezas toman el lenguaje cinematográfico como base para el desarrollo de uno propio, aunque con una diferencia fundamental. Mientras en el cine los planos, secuencias y efectos especiales cuestan muchas horas de preparación y trabajo, los vjs se desarrollan en tiempo real, algo así como un teatro de títeres. Muchos artistas están investigando las nuevas posibilidades narrativas de los juegos. Existen iniciativas como *Fountainhead Entertainment*<sup>3</sup>, que hackean los últimos lanzamientos de las compañías modificándolos para luego generar vídeos musicales, documentales y películas.

1  
Pong

2  
www.  
elmundo.es/  
navegante/  
2004/11/10/  
juegos/  
1100098615.  
html

3  
www.  
fountain  
headent.com/  
n.x/fe/Home/  
Productions/  
Machinimat  
ion/FAQ

El vj es la expresión artística de la sociedad de la información como el cine y la fotografía lo fueron de la anterior —culto a la máquina—, e incluso nos podríamos aventurar a decir que es la primera forma de expresión artística totalmente propia del siglo xxi. Sin embargo todavía queda mucho por descubrir. Como decía Lev Manovich, artista y tecnólogo, en una reciente charla sobre vjs: «la industria del vj ignora por completo las innovaciones del arte contemporáneo, ¿por qué no tienen diferentes estilos visuales? ¿Por qué no hay diferentes representaciones de la subjetividad? ¿Por qué no toma referencias del diseño gráfico y la arquitectura más avanzada?». Como con el cine en su momento, falta desarrollar un lenguaje propio que explote las posibilidades del nuevo medio.

1  
www.eyetoy.com

2  
www.smart.tii.se/  
smart/  
projects/  
brainball/  
index\_en.html

¿Y cuales son estas nuevas posibilidades? Los vjs, como la literatura, el teatro o el cine, proponen una visita a mundos imaginarios. Sin embargo dan un paso más respecto a los anteriores al añadir

la interacción del usuario con el mundo recreado.

Esta interacción se manifiesta claramente en nuevas formas de desplazarse y representar el espacio. Cuando superponemos una visión objetiva del espacio a la visión subjetiva en primera persona aumenta la orientación en el espacio digital, que conjuga una visión abstracta (la planta) con una perceptiva (cónica), recreando una nueva forma de representación conjunta.

Esta superposición de capas de información extra —texto, marcas y toda clase de indicadores— pueden llegar a formar un todo ininteligible para muchos adultos. Diversos educadores investigan los beneficios de los vjs en los niños, mostrando que la cantidad de información visual superpuesta que puede asimilar un niño de la generación de los vjs es sustancialmente superior a la de cualquier adulto.

Y no sólo dentro del espacio digital. Bushnell (creador de *Pacman*)

y Wright (creador de *The Sims*) comentaban recientemente que se sentían fascinados por la nueva ola de juegos que atraviesan la pantalla, invadiendo la vida diaria, cuando el intercambio de sms, emails y faxes forma parte del juego. También cabe destacar las nuevas investigaciones en torno a dispositivos de interacción con la máquina, capaces de seguir nuestra mirada o movimientos<sup>1</sup>, registrar los diferentes niveles de ansiedad o incluso medir nuestra actividad cerebral<sup>2</sup>, que complementan al clásico joystick o ratón permitiendo una mayor cantidad y precisión de datos de entrada, y en consecuencia mayor interacción con el sistema.

Es en torno a esto donde la figura del arquitecto y del diseñador de vjs se acercan de forma importante. Los dos construyen espacios en los que intervienen leyes físicas —con la diferencia de que unos pueden alterarlas y los otros no—, y se manejan materiales y sistemas constructivos —cada uno con

sus propios parámetros y reglas—. Además es interesante comprobar como muchos arquitectos y diseñadores de vj comparten las mismas herramientas para generar espacios. Aunque el arquitecto sólo las utilice como herramientas de simulación de geometrías estáticas, descartando las cualidades de estos espacios digitales en cuanto a capacidad dinámica.

Hasta ahora la presencia digital de cualquier entidad, empresa, institución o persona estaba totalmente desligada del espacio físico que la representaba y en donde se desarrollaba su actividad. Dentro de poco se deberán acometer estas dos tareas de manera coordinada estableciéndose relaciones mucho más complejas que las actuales. ¿De qué manera interactuará nuestro espacio de trabajo con la información que manejamos durante éste? ¿De qué forma se organizarán nuestros lugares de ocio cuando gran parte de éste se desarrolle en el espacio digital?

La postura de los arquitectos frente a estas nuevas posibilidades son más bien conservadoras. Temerosos de que la representatividad de la arquitectura pierda terreno frente a estas nuevas formas de expresión, intentan minimizar su impacto. Recientemente y en relación con la construcción de la biblioteca central de Seattle, OMA, el estudio holandés capitaneado por Rem Koolhaas realizó un estudio previo para vislumbrar el futuro de las bibliotecas. Después de visitar lugares como el MIT o Microsoft, sacó la conclusión de que el libro está para quedarse —dejaron de dudarlo cuando Bill Gates les dijo que nadie nunca leería un cuento a sus hijos desde un monitor de PC—. Pero es obvio que el futuro de las bibliotecas no depende de lo que nuestra generación piense sino de lo que las nuevas generaciones hagan con ellas.

Hoy en día, nuestras vidas discurren entre la realidad física y la digital. A medida que la balanza se incline más hacia esta última sur-

girán más necesidades de establecer nuevas formas de representar este espacio digital e interactuar con él, y es aquí donde la arquitectura entra en juego.

«Los videojuegos no tienen ninguna influencia sobre los niños. Quiero decir, si el *Pac-man* hubiese influido a nuestra generación, estaríamos todos corriendo en salas oscuras, masticando píldoras mágicas y escuchando músicas electrónicas repetitivas». Esta cita, inicialmente atribuida a Kristian Wilson, trabajador de *Nintendo Inc*, fue en realidad inventada por el cómic inglés Marcus Brigstocke. Y es que a veces la ficción supera a la realidad...

